

(19)日本国特許庁(J P)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-285252

(43)公開日 平成5年(1993)11月2日

(51)Int.Cl.⁵

A 6 3 F 5/04

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

5 0 2 B 8907-2C

5 0 1 A 8907-2C

審査請求 有 請求項の数1(全 5 頁)

(21)出願番号 特願平4-85359

(22)出願日 平成4年(1992)4月7日

(71)出願人 592076135

角 義美

奈良県奈良市法華寺町1578番地

(71)出願人 592076146

本井 隆

奈良県奈良市西大寺南町2番28-8-C号

(72)発明者 角 義美

奈良県奈良市法華寺町1578番地

(72)発明者 本井 隆

奈良県奈良市西大寺南町2番28-8-C号

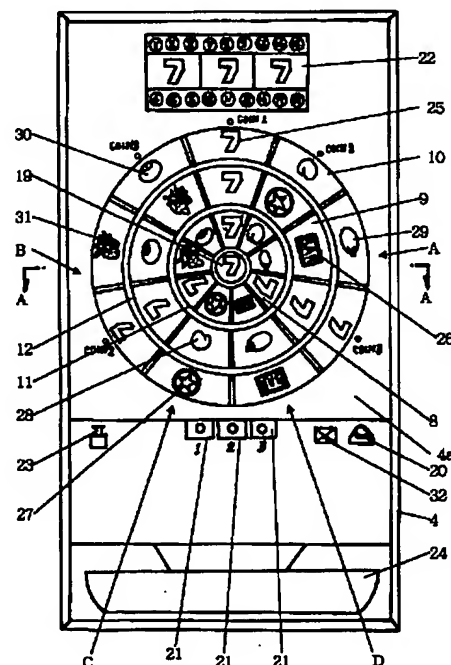
(74)代理人 弁理士 築山 正由

(54)【発明の名称】 円盤表示型スロットマシン

(57)【要約】

【構成】スタートボタン23とコイン受皿24を備えたスロットマシンにおいて、同心円の関係にある3枚の円盤8、9、及び10が各別に回転し、且つ、ストップボタン21の押圧で停止できる構成とし、各円盤の中心にランプ19を点滅自在に設け、各円盤を放射状に区画して9個のセルを設け、数字、文字、図形等のパターンを各セルに表示した。

【効果】遊戯者に対面して平面的な円盤に表示した各パターンを一目瞭然に見ることができ、又、得点チャンスが増加し、且つ、コイン払い戻し数が増加し、長時間にわたりある程度の払い戻しを受けることのできる賭博性の少ない健全な遊戯具。



【特許請求の範囲】

【請求項1】スタートボタン及びコイン受皿を備えたスロットマシンにおいて、遊技者に対面して同心円の関係にある2枚又は3枚のドーナツ形円盤が各別に回転し、且つ、ストップボタンの押圧で各別に停止できる構成とし、各円盤の中心にランプを点滅自在に設けると共に各円盤を放射状に区画して奇数のセルを形成し、各セルに奇数の数字又は文字又は図形から成るパターンを、外側の円盤のセルと内側の円盤のセルに互いに逆回りの方向へ一定順序で表示して成る円盤表示型スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は円盤表示型スロットマシンに関する。

【0002】

【従来の技術】従来のスロットマシンは、コインの投入と起動レバーの操作によって3本のドラム部が別々に回転し、且つ、遊技者がストップボタンを押圧すると別々に停止するように構成されると共に各ドラム部につき数字又は文字又は図形を表示した3面のパターンを上段、中段及び下段に配列し、合計9面のパターンがマシン台の前面パネルから見られるようになっている。しかし、パターンを平面上に表示した円盤型スロットマシンはない。

【0003】又、従来のスロットマシンにおいて数字又は文字又は図形の組み合わせによる得点は、横方向における3面のパターンが同じ数字又は文字又は図形を表示した状態で並んで停止した時の3組と、左上面から右下面へかけた対角線上と、右上面から左下面へかけた対角線上に3面のパターンが同じ数字又は文字又は図形を表示した状態で並んで停止したときの2組に与えられ、合計5組の得点チャンスがある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】従来のスロットマシンの得点チャンスは前述の5組に限定され、ゲームが早く終了し、大量得点か大量失点という賭博性が高い。

【0005】本発明は、このような欠点を除去し、遊技者がストップボタンを押圧することにより同じ数字又は文字又は図形のすべてが放射状に並んだ時に得点が得られるチャンスを7組に増加すると共に、数字のすべてが放射状に並んだ時、及びジャックポット（中央部に設けたランプ）が点滅している時に同じ数字又は図形のすべてが放射状に並んだ時に得点とビッグボーナス（連続して数回のゲームをコインの投入なしに行うチャンス）のチャンスを7組設け、少なくとも合計14組の得点チャンスに増加することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】遊技者に対面して同心円の関係にある3枚のドーナツ形円盤が各別に回転し、且つ、ストップボタンの押圧で各別に停止できるよう構成

すると共に各円盤の中心にランプを点滅自在に設け、各々の円盤を放射状に区画して9個のセルを形成し、各セルに1種類の数字と文字及び5種類の図形を逆回りに一定順序に従って表示し、（基本形）又は、120度離れた位置にある各パターンを順次に入れ替える。（応用形）

各円盤を各別に停止した時上記7種類のパターンのうち、同一種類のパターンのすべてが放射状に並ぶ得点チャンス（コインの払い戻し）を与え、又、数字パターンのすべてが放射状に並んだ時及び各円盤の同心円の中心に設けた前記ランプ（ジャックポット）が自動制御によって点滅している時文字パターン又は図形パターンのすべてが放射状に並ぶと前記ビッグボーナスのチャンスを与え、且つ、ビッグボーナスを数回与えるようにしたのであり、ビッグボーナスの回数と、各ビッグボーナスの行使状態を示す表示部をマシンの適所に設けている。

【0007】尚、細部のルールについてはコインの払い戻し数を各パターンによって決める等、任意に設定できる。

【0008】

【作用】9個のセルにそれぞれ表示した数字又は文字又は図形のパターンを有する3個の円盤が各別に回転し、且つ、遊技者の意思によって各別に停止する。各パターンが放射状に並んだ時、コイン払い戻しが行われ、数字パターンが放射状に並んだ時及びジャックポットのランプが点滅している時に文字パターン又は図形パターンが放射状に並ぶとビッグボーナスが与えられる。

【0009】ビッグボーナスの行使状態と、ビッグボーナスの回数は表示部で示される。

【0010】

【実施例】図1及び図2に示すように、それぞれ回転自在な3本のパイプ1、2及び3を3重に嵌挿し、小径のパイプ1の両端部をスロットマシンのマシン台4に設けた軸受5で、中径のパイプ2両端部を軸受6で、大径のパイプ3の両端部を軸受7でそれぞれ支承する。

【0011】マシン台4の前面パネル4aの内面側に対向してパイプ1の先端部にドーナツ形の円盤8を、パイプ2の端部にドーナツ形の円盤9を、パイプ3の端部にドーナツ形の円盤10をそれぞれ固着し、且つ、各円盤の境界に円形の隙間11及び12を設けて回転を阻害しないように形成する。

【0012】パイプ1の後端部にギヤ13を、パイプ2の後端部にギヤ14を、パイプ3の後端部にギヤ15をそれぞれ固着すると共に、モータ16のピンオンギヤ16aとギヤ13を噛み合わせ、モータ17のピンオンギヤ17aとギヤ14を噛み合わせ、モータ18のピンオンギヤ18aとギヤ15を噛み合わせる。

【0013】マシン台の前面パネル4aのパイプ1の前端と対向する位置にランプ19を装着し、1C回路を接続して自動的に点滅するジャックポットを形成する。

【0014】前面パネル4aの右側適所にコイン投入口20を、中央部の円盤8の直下位置に3個のストップボタン21をそれぞれ設け、最外側の円盤10の直上位置にビッグボーナス回数とビッグボーナス行使回数を示す照明付き表示部22(図3)を、左側適所にスタートボタン23をそれぞれ設けるとともに前面パネル4aの下部にコイン受皿24を設ける。

【0015】円盤8、9及び10を中心から放射状に9個のセルに区画し、各セルに数字の7を記載した数字パターン25と、欧文字でBARと記載した文字パターン26と、星を記載した図形パターン27、桃を記載した図形パターン28、ぶどうを記載した図形パターン29、オレンジを記載した図形パターン30及びいちごを記載した図形パターン31を表示する。

【0016】外側の円盤10のセルに表示するパターンの順序と逆回りに中側の円盤9のセルにパターンを表示し、内側の円盤8のセルに中側の円盤9のセルに表示するパターンと逆回りにパターンを表示する。(基本形)。

【0017】前記ジャックポット即ち各円盤の中心部には数字の7を記載し、ランプ19で照射する。

【0018】前記表示部22は図4に示すように各円盤の数字パターン25が放射状に並んだ時、ジャックポットのランプ19が点滅している時に文字パターン26又は図形パターン27、28、29、30、31が放射状に並んだ時ビッグボーナスが与えられ、コイン15個の払い戻しと、継続して6回ゲームを行うことができ、更にビッグボーナスは3回を限度として与えられる。即ちコインを15×6×3の最大払い戻しを受け、18回のゲームを行うことができるルールとした。

【0019】表示部22は照明付きであって、ビッグボーナスの回数を数字7の点灯で示すと共に現在ゲームを行っている回数を1〜18の数字の点灯で示すのである。

【0020】得点のルールについては欧文字BARの文字パターン26が3ヶ揃うと15個のコインの払い戻し、星の図形パターン27が3ヶ揃うと15個、桃の図形パターン28が3ヶ揃うと10個、ぶどうの図形パターン29が3ヶ揃うと10個、オレンジの図形パターン30が3ヶ揃うと8個、いちごの図形パターン31が3ヶ揃うと8個というようにコインの払い戻し個数を任意に決めることができる。

【0021】32はコイン払い戻し数を表示するカウンターであり、又、図2の矢印A、B、C、Dに示す放射状に並んだ各セルをぼかし、ゲームのおもしろさを増すため前面パネル4aにシャドーマスクを施している。

【0022】各セルに表示するパターンの配列は前記基本形の外に応用形として、図1における円盤8上においてオレンジのパターン30を該パターンから120度の位置にある星のパターン27の位置へ入れ替え、星のパ

ターン27を該パターンから120度の位置にあるぶどうのパターン29の位置へ入れ替え、ぶどうのパターン29をオレンジのパターン30の元の位置へ入れ替えると共にいちごのパターン31を同様に桃のパターン28へ、桃のパターン28をBARのパターン26へ、BARのパターン26をいちごのパターン31の元の位置へ入れ替えるとゲームに面白みが増す。(図3)

尚、上記した実施例はいずれも立体形スロットマシンについてのものであるが、これに限定されず平面型に円盤を配置したルーレット型とすることもできる。

【0023】又、円盤の数を2個とし、且つ、セル数も7、9、11等の奇数にして区画し、各セルに所望の数字、文字、図形、記号等を表示したものとすることができ。

【0024】又、2個の円盤にバチンコ玉が入ると別々に回転し、停止した時にパターンが揃うと所定数の玉を特別に出すというように又は、所謂チューリップを拡開して玉が入り易いようにするなどバチンコ遊技具にも活用できる。

【0025】

【発明の効果】遊技者に対面して平面的な円盤8、9及び10が回転し、且つ、遊技者のストップボタン21の押圧操作によって停止し、各パターンを揃えコインの払い戻しを楽しむのであり、平面状の各円盤が遊技者の視覚に対し一目瞭然と映るため、各パターンを見やすい。

【0026】又、得点チャンスが従来のスロットマシンが5組であったのに比べ7組に増加し、更にビッグボーナスチャンスが3回あると共に、コイン払い戻し個数が最大270個であるためゲーム時間が長く、且つ、払い戻しをある程度受けることができ、短時間で勝敗の決まる従来のスロットマシンに比べ賭博性が少ない。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本願発明の中央部横断平面図。

【図2】 図1におけるA-A断面図。

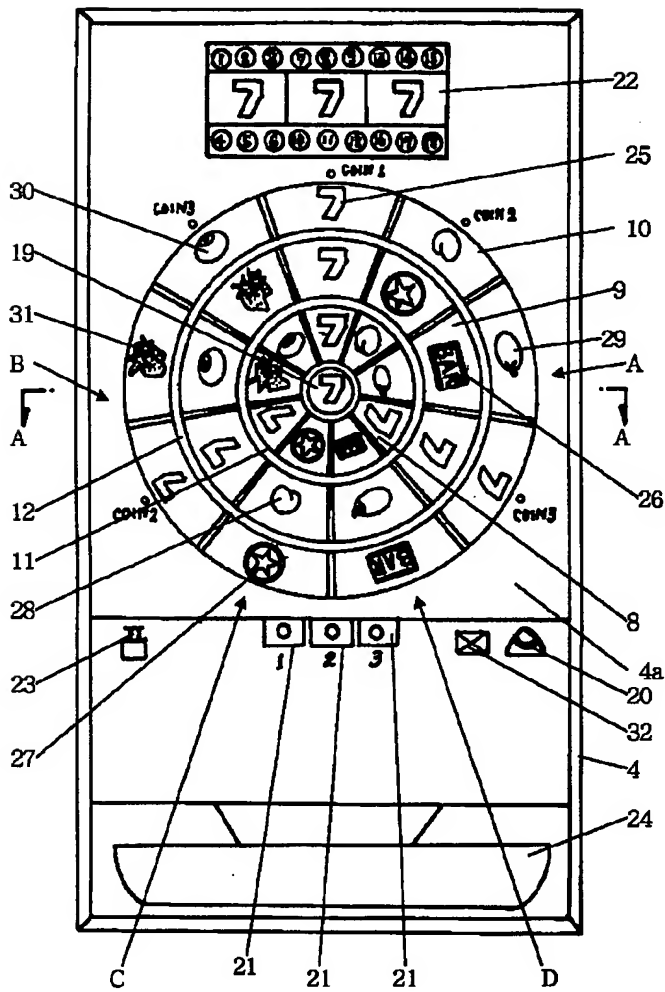
【図3】 本願発明に係る各パターンの応用形を表示した円盤を示す正面図。

【図4】 本願発明に係るビッグボーナスに回数及び行使回数を示す照明付き表示部の正面図。

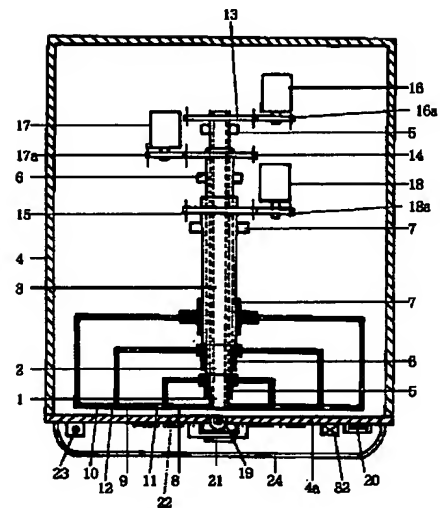
【符号の説明】

1	2	3	パイプ		
5	6	7	軸受		
8	9	10	円盤		
16	17	18	モータ		
19			ランプ		
21			ストップボタン		
23			スタートボタン		
24			コイン受皿		
25			数字パターン		
26			文字パターン		
27	28	29	30	31	図形パターン

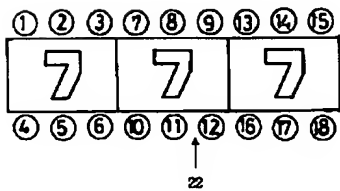
【図1】



【図2】



【図4】



【図3】

